



Неупокоенная Душа

Дополнительный класс или альтернативный вариант игры после смерти персонажа для пятой редакции D&D.

Все мы умираем. Тех, кого смерть уже схватила за горло ледяной хваткой, ждет неминуемый конец. Первобытный ужас сковывает сердце, а обещания о спокойной загробной жизни придает ценности любому храму.

Ваша загробная жизнь, к сожалению, не такая мирная. Вы были убиты, оставлены умирать. От вас остался лишь дух, неспособный перейти в иной мир. Он полон страха, гнева и вопросов без ответа. Связанные с любым символом из мира живых, вы будете искать ответы для совершения мести, а также искать способы контролировать свое эфемерное состояние.

С помощью все еще живых союзников вы продолжите преследовать свои цели, используя дары, которые преподнесет вам ваша новая форма: умение до смерти напугать, манипулировать и контролировать тех, кто стоит на вашем пути. Перемещаясь от тела к телу, сражаясь за его контроль, вы приговорите своих врагов к судьбе, намного страшнее вашей. Вы продолжите сражаться за еще один шанс стать живым... Или принять свою призрачную сущность и делать то, что не могут сделать смертные, сражаясь с холодом и голодом — верными спутниками тех, кто пал под натиском смерти.

Это полноценный класс, который Мастер может предложить в качестве одного из вариантов при создании персонажа или после того, как один из персонажей будет убит. Его смерть должна быть каким-то образом связана с жестокостью или тайной, которая удержит душу в мире смертных. Этот класс позволит игроку играть за любимого персонажа, когда воскрешение невозможно или когда этого требует история. Игроки не могут сами выбрать этот класс. Мастер должен предложить его сам и у него должна быть веская причина.

Неупокоенная Душа

Уровень	Бонус мастерства	Умения
1	+2	Духовная связь, Зов фантома, Призрачная форма
2	+2	Вселение
3	+2	Поглощение зачарования
4	+2	Увеличение характеристик
5	+3	Вселение в мертвецов, Невидимый пассажир
6	+3	Умение Зова фантома
7	+3	Сбить с толку
8	+3	Увеличение характеристик
9	+4	Ксеногlossия
10	+4	Неестественное тело
11	+4	Умение Зова фантома
12	+4	Увеличение характеристик
13	+5	Проникающий холод
14	+5	Призрачный облик
15	+5	Умение Зова фантома
16	+5	Увеличение характеристик
17	+6	Бессмертный дух
18	+6	Мастерство вселения
19	+6	Спектральная трансформация
20	+6	Разрушение души

Создание Неупокоенной Души

Когда вы входите в мир блуждающих духов, подумайте об обстоятельствах, которые привели к вашей смерти. Страх или гнев могут навсегда остаться внутри вас относительно каких-то мест или людей. Месть ведет души, которые встретили несправедливый конец от рук других, или вами может двигать месть тем, кто убил вас. Другие, достигнув своей цели, могут остаться и защищать своих друзей, затаив надежду на спасение. Что удерживает вашу душу в мире живых?

Это класс может бросить вызов как игроку, так и Мастеру. Будучи Неупокоенной Душой, игрок получает несколько очень полезных умений, техник для выживания, а также уникальный способ проявления себя в бою. Этот класс также позволит игроку играть за персонажа, пока магия для возвращения его к жизни недоступна. Однако многие способности могут привести к опасным последствиям, если использовать их неосторожно. Неупокоенные Души страдают от низкого количества хит поинтов, отсутствия брони и угрозы надвигающейся постоянной смерти.

Быстрое создание

Вы можете создать Неупокоенную Душу используя рекомендации ниже. Сделайте Силу или Ловкость вашей главной характеристикой, если вы планируете развиваться в Полтергейста. В качестве альтернативы вы можете взять Ловкость или Интеллект, если хотите стать Призраком. Если вы хотите быть Духовным Защитником, то лучше всего взять Мудрость или Харизму. Следом стоит взять Телосложение, так как выживание и исцеление будут полезны. Затем выберите предысторию, которая соответствует вашему персонажу при жизни.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Неупокоенные Души получают следующие классовые умения:
ХИТЫ

Кость хитов: 1d6 за каждый уровень Неупокоенной Души

Хиты на 1 уровне: 6 + модификатор Телосложения

Хиты на следующих уровнях: 1d6 (или 4) + модификатор Телосложения за каждый уровень Неупокоенной Души после первого.

ВЛАДЕНИЕ

Броня: Нет

Оружие: Нет

Инструменты: Нет

Спасброски: Телосложение

Навыки: Выберите три из списка: Анализ, Внимательность, Запугивание, История, Ловкость рук, Проницательность, Религия или Скрытность.

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со снаряжением, описанным ниже, в дополнение к тому, что дает вам ваша предыстория. Однако у вас могут возникнуть трудности, связанные с переносом этих вещей.

- *Простое оружие*
- (а) набор исследователя подземелий или (б) набор путешественника
- безделушка (с вершите бросок в таблице Безделушек, РНВ с тр. 160)

Контроль мертвого персонажа

Если погибший персонаж возвращается в виде Неупокоенной Души, он теряет все умения и уровни своего класса, но получает количество уровней Неупокоенной Души, равное на один уровень меньше, чем у бывшего персонажа. Они оставляют за собой знание языков, а также расовые особенности и умения, но теряют все предыдущие владения навыков, спасбросков, инструментов и всех улучшений характеристик/черт, полученных при повышении уровня.

Духовная связь

Начиная с 1 уровня, вы должны выбрать объект или существо (это может быть фамильная ценность, оружие или союзник), с которым вы будете связаны. Вы должны находиться в пределах 150 футов от цели, с которой вы связаны, все время. Если объект или существо уходит от вас на расстояние больше 150 футов, то вас тащит следом за ним. Вы всегда знаете, где находится объект или существо, с которым вы связаны.

Если объект будет уничтожен или существо будет убито, ваше количество здоровья немедленно падает до 0. Если вы остаетесь в сознании без Духовной связи, то вы должны немедленно выбрать новый объект или существо в пределах 150 футов для связи с ним. Если вам не с чем «связать» себя, то вы парализованы до тех пор, пока объект или существо для связи не окажется в пределах 150 футов от вас.

Зов фантома

Начиная с 1 уровня, вы выбираете Зов фантома, который обозначит путь вашего духовного приключения. Выберите Полтергейста, Призрака или Духовного Стража. Подробности каждого направления описаны в конце описания класса. Зов фантома дает вам навыки на 1, 6, 11 и 15 уровнях.

Выбранный вами зов фантома **определяет** одну из ваших основных характеристик, которая была основной при жизни, в качестве характеристики, которая будет вашей основной и после смерти. Она будет носить название Аспекта. Модификатор этой характеристики будет действовать как модификатор Аспекта для навыков Неупокоенной Души.

Некоторые из навыков Неупокоенной Души будут требовать совершения атаки Аспекта или ваша цель будет пытаться бросить Спасбросок, чтобы воспротивиться эффекту. Расчет этих показателей указан ниже:

Спасбросок Неупокоенной Души = 8 + Бонус мастерства + модификатор Аспекта

Бонус атаки Аспекта = Бонус мастерства + модификатор Аспекта

Призрачная форма

На первом уровне у вас больше нет физической формы. Вы обладаете новой призрачной формой, которая существует между мирами. Вы получаете следующие преимущества:

- Ваш тип существа становится Нежить, а также вы считаетесь нежитью для всех заклинаний, способностей и эффектов;
- Вы излучаете легкое сияние, дающее приглушенный свет на расстоянии 5 футов от вас;
- Вы не можете физически нести объект или носить снаряжение. У вас больше нет необходимости есть или пить, вы не получаете никаких преимуществ от объектов или субстанций, которым требуется введение в организм;
- Пока вы не вселились в существо, вы обладаете сопротивлением к дробящему, колющему и рубящему урону от не магического оружия;
- Вы получаете иммунитет к яду и состоянию *отравлен*;
- Вы получаете иммунитет к состояниям *с хвачен*, *лежит ничком*, *опутанный* и *окаменел*;
- Вы можете передвигаться через существ и объекты, как если это была бы труднопроходимая местность. Вы получите 1d10 урона силовым полем, если закончите свой ход в объекте;
- Вы падаете на 60 футов за раунд и не получаете урона от падения;

- Вы можете совершать короткий и длительный отдых для использования костей хитов и восстановления способностей, но вам не требуется сон;
- Как только ваше здоровье падает до 0, вы начинаете исчезать. Вы считаетесь без сознания, а также совершаете спасброски от смерти как обычно. При провале трех бросков ваш дух увядает в эфире. Ваша душа попадает в самые глубины подземного мира и не может быть возвращена или воскрешена каким-либо способом, кроме заклинания Исполнение желания.
- Как только вы возвращаетесь к жизни при помощи заклинания или воскрешения, вы мгновенно теряете все уровни Неупокоенной Души и возвращаетесь к жизни до становления призраком. Вы восстанавливаете уровни класса, за которого играли при жизни, а также получаете один дополнительный уровень за каждый уровень Неупокоенной Души.

Вселение

Начиная с 2 уровня, вы открываете для себя способность вселяться в тела других существ и влиять на их действия. Бонусным действием вы можете попытаться вселиться в существо на расстоянии 5 футов от вас. Существо должно совершить Спасбросок по Харизме или попадет под ваше влияние. Существо может добровольно провалить Спасбросок.

Пока вы находитесь внутри существа, ваше тело занимает то же место, что и тело-носитель, однако вы становитесь невидимы. Вас нельзя взять целью атаки или какого-то эффекта, однако вы получаете урон, равный половине урона, полученному целью, в которую вы вселись. Если носитель передвигается — вы передвигаетесь следом. Вы можете воспринимать то, что видит и слышит носитель, а также общаться с ним телепатически. Некоторые ваши навыки будут работать, если вы будете вселены в носителя.

Существо, в которое вы вселились, действует как обычно в свой ход. Однако вы можете использовать свое действие, чтобы заставить носителя совершить атаку против цели по вашему выбору, которая находится в пределах радиуса действия. К урону прибавляется ваш модификатор Аспекта. Вы также можете использовать действие, чтобы носитель сделал Рывок в выбранную вами сторону или использовал действие на Уворот.

Ваше Вселение длится до тех пор, пока ваше здоровье или здоровье носителя не упадет до 0 или же пока вы не будете вынуждены выйти из носителя после использования на вас заклинания *рассеивание добра и зла* или способности *изгнания нечистого*. В таком случае вы появляетесь в незанятом пространстве на расстоянии 5 футов от существа. Вы можете сами выйти из носителя в начале вашего хода. Когда вы выйдете из существа или оно успешно совершит Спасбросок против вашего вселения, оно получит иммунитет к повторному Вселению на 24 часа.

Поглощение зачарования

На 3 уровне вы узнаете, как поглощать могущественные магические зачарования с предметов. Вы можете потратить час для вытягивания магических свойств из магического предмета. Когда часовой ритуал завершен, зачарование (или любая настройка) становится навечно связанным с вашей призрачной формой, а сам предмет теряет магические



свойства. Вы сохраняете лимит в размере трех предметов, на которые вы можете быть настроены одновременно, однако максимальное количество связанных с вами предметов не может быть выше 5. Чтобы поглотить новое зачарование за пределами пяти, вам нужно навсегда избавиться от одного из связанных зачарований. Некоторые предметы и артефакты не могут быть поглощены (на усмотрение Мастера).

Зачарования оружие, которые вы поглощаете, применяются к любой физической атаке или атаке оружием, которое вы совершаете. Если вы вселились в носителя, вы можете применить ваши зачарования оружия к любой атаке, которую вы вынуждаете совершить носителя не магическим оружием.

Увеличение характеристик

Когда вы достигаете 4, 8, 12 и 16 уровней, вы можете увеличить одну характеристику на 2 или две характеристики по вашему выбору на 1. Обычно вы не можете увеличить вашу характеристику этим способом выше 20.

Вселение в мертвецов

На 5 уровне вы получаете возможность вселяться в мертвые тела и делать их своим носителем. Теперь вы можете выбрать целью Вселения мертвое тело в пределах 5 футов от вас в течение 1 минуты. Тело автоматически проваливает спасбросок Вселения. Считается, что носитель-труп обладает 1 хитом здоровья и лежит ничком. Если здоровье трупа уменьшается до 0 или вы уже находитесь в трупе 1 минуту, тело уничтожается и не может быть целью Вселения.

Невидимый пассажир

На 5 уровне вы учитесь сильнее контролировать и манипулировать телом вашего носителя. Если существу неизвестно о вашем присутствии, вы можете попытаться Вселиться в него без его ведома. Совершите проверку по Скрытности (Ловкость) против Внимательности (Мудрость) цели. Если вы выигрываете, а цель проваливает спасбросок, вы удачно Вселяетесь в существо без его ведома.

Каждый раз, когда вы принуждаете носителя сделать что-то, носитель совершает проверку Проницательности (Мудрость) против сложности броска Неупокоенной Души. При успехе он узнает о вашем присутствии.

Сбить с толку

Начиная с 7 уровня вы можете временно стать бестелесным, чтобы не получить атаку. Когда атакующий, которого вы можете видеть, попадает по вам атакой, вы можете использовать реакцию, чтобы снизить вдвое урон от атаки по вам.

Когда вы получаете только половину урона, находят внутри носителя, вы можете потратить реакцию, чтобы снизить урон по вам в четыре раза.

Ксеногlossия

Начиная с 9 уровня вы можете использовать действие, пока находитесь внутри носителя, чтобы манипулировать с его речью и вынудить его сказать или крикнуть короткую фразу, ограниченную 25 словами. Любая проверка по Харизме, инициированная таким способом, использует ваши значения, а не носителя.

Если носитель начинает использовать заклинание, которому требуется вербальный компонент, вы можете использовать реакцию в попытке прервать чтение. Носитель должен совершить Спасбросок по Телосложению против сложности Неупокоенной Души. При провале заклинание обрывается, ячейка заклинаний потрачена, а Вселение мгновенно прерывается.

Сверхъестественное тело

При достижении 10 уровня вы расширяете возможности своего призрачного тела, получая преимущества:

- Вы получаете скорость полета, равную вашей скорости;
- Вы можете использовать заклинание *невидимость* на себя дважды в день.

Проникающий холод

На 13 уровне вы учитесь расширять холод своей призрачной формы, чтобы временно замораживать жизненные силы вашего носителя. Когда ваш носитель совершает атаку, вы можете использовать реакцию, чтобы дать помеху этой атаке.

Призрачный облик

Начиная с 14 уровня вы можете менять свой внешний вид в ужасающее видение умертвия. В качестве действия выберите любое количество существ в пределах 30 футов от вас. Если они могут видеть вас, то должны преуспеть в Спасброске по Мудрости или будут испуганы до конца вашего следующего хода. В последующие ходы вы можете действием продлить эффект испуга на существах до конца своего следующего хода. Этот эффект прекращается, если существо уходит из вашей линии обзора.

Если существо преуспевает в Спасброске, вы не сможете его напугать в течение следующих 24 часов.

Вы должны закончить короткий или продолжительный отдых, чтобы повторно использовать это умение.

Бессмертный дух

При достижении 17 уровня ваше призрачное тело настолько сильно связано с этим планом, что его невозможно уничтожить неосвященным оружием. Вам больше не требуется связи с существом или объектом, как это описано в Духовной связи, а также вы можете перемещаться без ограничений.

Каждый раз, когда вы проваливаете третий спасбросок на смерть и должны умереть, вместо этого вы исчезаете на 24 часа, плутая по Эфирному плану. Затем вы возвращаетесь к месту, где были убиты, словно после продолжительного отдыха. Вы получаете штраф -4 ко всем броскам атаки, спасброскам и проверкам навыков. Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, штраф уменьшается на 1.

Если место, куда вы должны вернуться, находится под действием заклинания *Святынище*, ваш дух уничтожается и навечно утерян на Эфирном плане.

Мастерство вселения

На 18 уровне вы получаете способность полностью контролировать носителя. Пока вы вселены в живого носителя, вы можете потратить действие, чтобы обрести полный контроль над целью. До конца вашего следующего хода существо может выполнять действия, которые выберете вы, а также не делает того, чего вы не позволите. В течение этого времени вы можете приказат^ь существу совершать реакцию, но они также потребуют затрат и вашей реакции.

Каждый раз, когда носитель получает урон, пока вы его контролируете таким образом, он должен сделать проверку по Харизме против вашего Спасброска. Если Спасбросок успешен — Вселение оканчивается.

Спектральная трансформация

Когда вы достигаете 19 уровня, вы можете потратить действие, чтобы временно наделить носителя призрачными свойствами. На 10 минут носитель получает следующие свойства:

- Он получает сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону от не магического оружия.
 - Он получает иммунитет к яду и состоянию *отравлен*.
 - Он получает иммунитет к состоянию *лежит ничком, схвачен, удержан* и *окаменения*.
 - Он может проходить через существа и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Вы вдвоем получите 1d10 урона силой, если закончите ход внутри объекта.
 - Он имеет скорость полета, равную его скорости.
- Вы должны закончить короткий или продолжительный отдых, чтобы вновь использовать эту способность.

Разрушение души

Когда вы достигаете 20 уровня, вы можете попытаться выбить душу из тела носителя. Если вы вселены в носителя, который не являете нежитью или конструктом, вы можете закончить Вселение и вынудить цель совершить Спасбросок по Телосложению. При провале оно получит 12d10 некротического урона и половину при успехе. Если после эффекта количество здоровья цели меньше 75 — оно умирает.

Вы должны закончить короткий или продолжительный отдых, чтобы вновь использовать эту способность.

Зов фантома

Когда души задерживаются на Материальном плане достаточно долго, они начинают думать о трансформации в нечто большее. Выборы, которые они сделали в жизни, и их текущее положение, наполняют дух положительной и отрицательной энергией, медленно превращая душу в голодного спектра, который питается жизненной силой, озорное отражение шутки природы, которое может изменять реальный мир по своей воле, или в святой дух защиты, который использует свои эфемерные дары для помощи своим живым союзникам.

Зов Полтергейста

Те души, что хотят по-прежнему влиять на физический мир, изменяя сталь и плоть лишь только силой своей ненависти, встают на путь Полтергейста. Отбросив аккуратность и приняв водоворот неудержимых эмоций, Полтергейст демонстрирует способности поднимать, толкать и манипулировать субстанциями мира вокруг него. Грохот смертельного оружия и беззащитные нападающие, летающие в воздухе, станут проявлением ярости этих устрашающих теней.

Став Полтергейстом, выберите Силу, Ловкость или Интеллект в качестве своего Аспекта. Модификатор вашего Аспекта равен модификатору этой характеристики. Вы также получаете владение Спасбросками по Силе.

Инструменты страха

Выбрав жизнь Полтергейста на 1 уровне, вы получаете навык владения 3 орудиями ближнего боя по вашему выбору.

Вы можете выбрать два дополнительных орудия на 6, 11 и 15 уровнях.

Охота

Начиная с 1 уровня вы можете сфокусироваться на маленьком объекте и передвинуть его с невероятной скоростью, используя свою фантомную силу. Вы также изучаете заговор *волшебная рука*.

Действием вы можете выбрать объект, который весит не более 10 футов и находится на расстоянии до 30 футов от вас. Вы можете магически метнуть его на расстояние 30 футов. Если вы решаете, что объект попадет по существу, то совершите атаку Аспекта против существа. При попадании оно получит 1d4 + модификатор Аспекта дробящего урона, а сам объект упадет на землю. Если этот объект — оружие, которым вы владеете, используйте кубики урона этим оружием. Вы можете использовать эту способность на любое магическое оружие, которым вы владеете и на которое настроены.

Если целевой объект находится в руках другого существа, оно должно совершить Спасбросок по Силе. При провале существо бросает предмет, который вы выберете, и вы можете передвинуть его на 15 футов от существа.

При достижении 6 уровня вы можете взять целью и передвинуть два объекта, используя навык Охота дважды вместо одного. В качестве альтернативы вы можете передвинуть один объект дважды с высокой скоростью, что позволит нанести две атаки предметом или оружием.

Призрачный воин

Когда вы достигаете 6 уровня, вы можете приказывать предметам поблизости окружить ваше призрачное тело. В качестве бонусного действия вы можете выбрать любое количество снаряжение, которое можно носить и которое не носит кто-то другой. Снаряжение поднимается в воздух и окружает вас, предоставляя вам любые бонусы Класа Доспеха, преимущества и помехи от ношения снаряжения. Вам не нужно владеть навыками ношения доспеха, который вы надели этой способностью, а также вы игнорируете требования к Силе для брони. Любое магическое снаряжение, на которое вы настроены, может быть использовано этой способностью. Вы все также ограничены количеством слотов (один шлем, одна пара ботинок и другое).

Снаряжение продолжает окружать вас до тех пор, пока вы сами не решите сбросить его, попытаетесь Вселиться в существо, пройти сквозь существо или объект или до тех пор, пока не начнете совершать короткий или продолжительный отдых. В этих случаях снаряжение падает в том месте, где вы находитесь.

Сила фантазма

При достижении 11 уровня вы можете влиять своей призрачной волей на живых существ на расстоянии. Действием вы можете выбрать существо размера Большой или менее в пределах 30 футов от вас. Цель должна совершить Спасбросок по Силе или будет откинута на 30 футов в любом направлении, включая вперед. Если цель ударяется о жесткую поверхность, то существо или тяжелый объект получает 1d8 дробящего урона за каждые 10 футов передвижения и падает ничком.

Если целевое существо сталкивается с другим существом в пределах радиуса, то второе существо должно совершить Спасбросок по Ловкости. Второе существо получит 1d8 дробящего урона за каждые 10 футов передвижения и упадет ничком при провале, или получает половину урона при успехе.

Вы можете использовать этот навык количество раз, равное вашему модификатору Аспекта (минимум 1). Вы восполняете все потраченные использования навыка после короткого или продолжительного отдыха.

Поток ярости

При достижении 15 уровня вы учитесь выпускать свою спектральную ярость. Действием вы начинаете призывать окружающие вас предметы, которые начинают кружиться вокруг вас с высокой скоростью. Каждый раз, когда вражеское существо подойдет к вам на расстояние 30 футов впервые за свой ход, оно мгновенно получит 1d6 рубящего урона, 1d6 колющего урона и 1d6 дробящего урона. Этот навык длится 1 минуту.

Вы сможете вновь использовать этот навык после длительного отдыха.

Зов призрака

Путь призрака — это опасный путь для любой души. Немногие встали на путь сомнительных магических занятий или некротических изысканий. Те, кто выбирают путь призрака, желают тепла и голода, который они испытывали при жизни. Их энергия становится темной, окутанной тенью и злобой... Но воля остается при них.

Ходят истории о призраках, которые сумели взять контроль над собой и нести вред только тем, кто этого действительно заслуживает.

Став на путь призрака, выберите Ловкость, Интеллект или Харизму в качестве своего Аспекта. Ваш модификатор Аспекта равен модификатору этой характеристики. Вы получаете владение Спасбросками по Интеллекту.

Когти призрака

Встав на путь призрака на 1 уровне, вы получаете способность прорываться сквозь существо при помощи своих призрачных когтей, крадя у цели жизненную эссенцию. Действием вы можете сделать атаку Аспекта ближнего боя против существа, стоящего в пределах 5 футов от вас. При попадании цель получает 2d6 + модификатор Аспекта некротического урона. Если цель не нежить или конструкт, вы восстанавливаете количество хит поинтов, равное половине нанесенного урона. Этот навык может быть использован, пока вы Вселены в носителя.

Урон от когтей призрака увеличивается до 3d6 на 6 уровне, до 4d6 на 11 уровне и до 5d6 на 15 уровне.

Тень могилы

На 6 уровне ваше призрачное тело устанавливает более прочную связь с холодным, темным миром мертвых. Ваша форма больше не излучает холодный приглушенный свет на расстоянии 5 футов. Вы получаете темновидение на 60 футов, а также сопротивление к урону холодом и некротическому урону. Вы также получаете помеху на атаки и проверку по Внимательности (Мудрость), для которых нужно зрение, если находитесь под прямым солнечным светом.

Пока вы Вселены в носителя, вы можете принять преимущества и недостатки.

Аура полуночи

Начиная с 11 уровня вы можете поглощать окружающий вас свет, скрывая свою форму, а также высасывать жизненную силу при полной темноте. Ваше ледяное



присутствие гасит любой открытый огонь в пределах 30 футов от вас. Пока вы находитесь в приглушенном свете или полной темноте, вы можете использовать действие Засада в качестве бонусного действия. Если живое существо умирает в приглушенном свете или полной темноте в 30 футах от вас, вы получаете временные хиты в размере 1d8 + модификатор Аспекта. Аура остается, если вы Вселились в носителя.

На 15 уровня количество временных хит поинтов увеличивается до 2d8 + модификатор Аспекта.

Создание спектра

При достижении 15 уровня вы учитесь распространять проклятье нежити на поверженных врагов. Действием вы можете выбрать целью труп гуманоида в пределах 10 футов от вас, который мертв не более 1 минуты и был убит с жестокостью. Дух цели восстает в качестве спектра в том месте, где лежит тело или в соседнем незанятом пространстве. Спектр находится под вашим контролем, позволяя вам отдавать команды до тех пор, пока вы в сознании (не требуется действия). Существо приложит все усилия, чтобы добиться успеха. Вы можете указать примерный путь развития фразой, к примеру, «Убей это существо», «Беги туда» или «Подними этот предмет». Если существо выполнило приказ и не получило от вас других указаний, оно защищает себя и вас на пределе своих возможностей. Вы не можете одновременно управлять количеством спектров, превышающих ваш модификатор Аспекта.

Зов Духовного Защитника

Некоторые души, застрявшие в смертном мире, ищут великой цели. Желают ли они выполнить священный долг или хотят соблазнить и извратить души смертных во славу темного властелина — именно такие духи становятся божественными существами или измененными тенями тех, кому они поклоняются. Опираясь на своего носителя, через который они направляют свою ярость, Защитники используют свои навыки, чтобы охранять, вредить и оказывать влияние на все, с чем они сталкиваются.

Встав на путь Духовного Защитника, выберите Мудрость или Харизму в качестве своего Аспекта. Ваш модификатор Аспекта становится равен модификатору этой способности. Вы получаете владение Спасбросками по Харизму.

Призыв кары

Когда вы выбираете этот зов на 1 уровне, вы можете вселять силу в оружие существ поблизости, давая им возможность ранить цель божественным пламенем. До конца вашего следующего хода следующий раз, когда это оружие или объект попадает по существу, оно получает дополнительные 1d8 урона светом (если у вас доброе или нейтральное мировоззрение) или 1d8 некротического урона (если у вас злое мировоззрение). Вы можете использовать этот навык пока Вселены в носитель.

Урон увеличивается на 1d8 на 6, 11 и 15 уровнях.

Сочувствующий жест

Начиная с 1 уровня, вы открываете возможность восстанавливать жизненную силу через божественную духовную энергию. Действием выберите существо в

пределах 30 футов, которое восстановит количество хит поинтов, равное 1d8 + модификатор Аспекта. Вы можете использовать этот навык пока находитесь в носителе. Ваш носитель также восстанавливает количество здоровья, равное модификатору Аспекта.

Вы можете использовать этот навык дважды. При достижении 6 уровня вы можете использовать его 3 раза. На 11 уровне лечение увеличивается на 1d8 (2d8) и вы можете использовать навык 4 раза. При достижении 15 уровня лечение увеличивается на 1d8 (3d8) и вы можете использовать этот навык 5 раз.

Вы восстанавливаете эту способность после продолжительного отдыха.

Божественный барьер

Начиная с 6 уровня, вы узнаете, как защитить своего носителя, используя прозрачное тело, что бы создать временный щит. Пока вы защищаете носителя, если враг, которого вы видите, атакует вашего носителя, вы можете реакцией дать носителю бонус к Классу Доспеха или Спасброску против вызвавшей срабатывание способности атаки, равное модификатору Аспекта. После срабатывания способности Вселение немедленно заканчивается, и вы не можете использовать свое Вселение до конца вашего следующего хода.

Священная эманация

При достижении 11 уровня, вы можете создавать вокруг себя ауру, которая причиняет вред тем, кого вы считаете недостойным. Вы можете действием создать ауру вокруг себя радиусом 15 футов максимум на 1 минуту. Вы можете выбрать любое количество существ, что видите, на которых не подействует аура. Скорость существ, попавших под действие эффекта, уменьшается вдвое, и когда существо заходит в зону действия ауры первый раз за ход или начинает ход там, она должна сделать Спасбросок по Мудрости. При провале существо получает 3d6 урона светом (если у вас доброе или нейтральное мировоззрение) или 3d6 некротического урона (если у вас злое мировоззрение). При успехе существо получает половину урона. Вы можете использовать эту способность пока Вселены в носителя. Вы не можете использовав это умение повторно, пока не завершите продолжительный отдых.

Спасительный дух

Начиная с 15 уровня, вы излучаете защитную энергию, которая отталкивает тень смерти, а также поддерживает тех, кто стоит на грани. Все дружественные существа в радиусе 30 футов от вас получают 1 хит, если при спасброске от смерти на кости d20 выпадет значение от 16 до 20. Если другой персонаж игрока в радиусе 30 футов от вас умирает, все дружественные существа в радиусе (включая вас) получают временные хиты, равные вашему уровню + ваш модификатор Аспекта, и имеют преимущество на атаку до конца их хода. Эта аура остается, если вы Вселены в носитель.

Перевод: [Максим Голутво](#), Федоренко Данил
Гильдия Вольных Переводчиков



Critical Role:

Prominent voice actor Matthew Mercer plays Dungeon Master to a group of fellow voice actors, bringing epic D&D adventures to life in front of a live audience on Twitch every week. These talented artists from many favorite video games and television shows effortlessly weave together action, drama and comedy to create a unique experience that embodies what every gamer loves about role playing games.

Critical Role is more than just a regular pen and paper RPG. It is truly an immersive, global experience for players and fans alike, one that highlights the humor and adrenaline-pumping action that roleplaying games can offer. Come experience it every Thursday at 7pm Pacific time at www.twitch.tv/geekandsundry, or at Geekandsundry.com!

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries.

This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

All other original material in this work is copyright 2017 by Matthew Mercer and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.